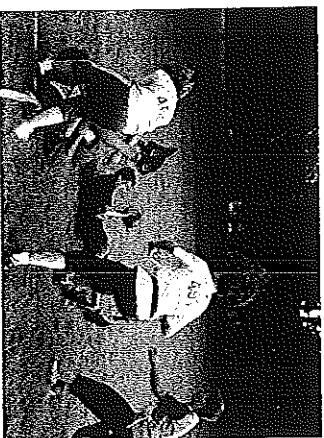
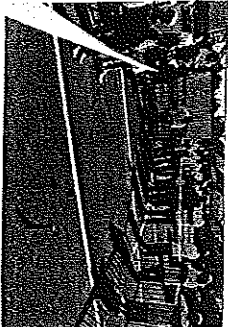
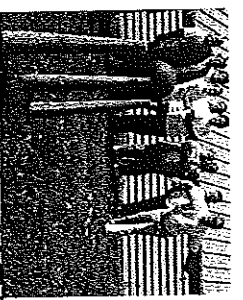
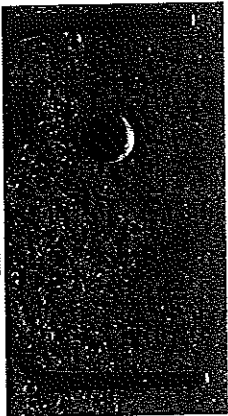
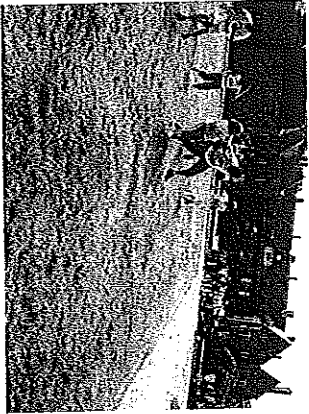


site internet : jeuxnormandie

Contact 06 22 30 63 07 iphily@wanadoo.fr / Mairie 50260 Bricquebec

JEUX ET SPORTS NORMANDS ET VIKINGS



Tèqueurs et chouleurs de NORMANDIE





Les Tègues et Chouleurs de Normandie

NOTRE ACTION

Voir notre actualité sur le site internet [jeuxnormandie](http://jeuxnormandie.com)

Collèctage des règles existantes, création d'un livret guide des jeux et sports normands, mais aussi scandinaves anciens (knattleikr, Kubb, Hnetalli/Tablut)

Collèctage des témoignages, textes, photos, gravures sur les jeux et sports en Normandie, échanges avec les autres provinces

Reconstitution des jeux quand il n'y a pas de témoignage

Démonstrations, organisation de concours

Participation à des manifestations régionales

Recherche de partenaires privés et publics pour le renouveau, le maintien et le développement des jeux et sports traditionnels en Normandie

EVÈNEMENTS IMORTANTS PASSÉS

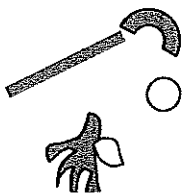
JUILLET 2001 Reconstitution de la Choule à la crosse au Foyer Rural du Billot avec des sportifs de la région de St Pierre/Dives (Pays d'Augé)
AOÛT 2001 démonstration de Choule à la crosse au manoir du parc de St Lô d'Ourville (Manche)
JUN 2002 démonstration de Choule à la crosse à la fête Normande des Rouaisouns à Jersey et 100 joueurs de Choule à la crosse au Collège des Pieux (jumelage collégien Franco-Anglais) (Manche) ;

JUILLET 2002 démonstration de Bouchon, Galoche, Choule à la Crosse et de Tègue au Manoir du parc (Manche).
OCTOBRE 2002 participation aux journées internationales des jeux et sports anciens à Nantes
JUN 2003 initiation à la Tègue pour les jeunes à EU (Seine Maritime)
JUN 2004 Angleterre/ démonstrations pour les jeunes de collèges français/anglais/allèmand/italiens + tournoi

JUILLET 2004 fête normande des Rouaisouns, fête médiévale de Bayeux, Hèmevez Montebourg (tournoi et démonstration, test de reconstitution de grande choule).
AOÛT 2004 Démonstration/ Braderie de Bricquebec
Festival international de Folklore de Brix

SEPTEMBRE 2004 Création officielle de l'association/ Préparation d'un guide des jeux
AVRIL 2005 Premier tournoi de quilles du Cotentin/Flamanville

JUN 2005 Démonstrations Marchesièux et Cherbourg
JUILLET 2005 Fête médiévale de Bayeux démonstrations de Tègue et choules





Au moyen âge et surtout à la renaissance la Normandie était une fervente terre du jeu d'exercice notamment de Décembre à Avril sous la forme de Choules ou soules (« ancêtre » du foot, rugby, hockey et cricket), boule, volant, jeu de paume. Ce jeu y aurait son origine (via l'haspartum romain et/ou le knattleikr scandinave)... Fin XIX^{ème} elle était sans doute l'endroit de France où l'on jouait le plus à la choule avec ou sans crosse à l'occasion des fêtes patronales ou des mariages. Peu à peu, l'arrivée du phénomène sportif, des réglementations, la ruralité disparaissant, les traditions avec, et les chocs sociaux post conflits mondiaux, les dernières rencontres de choule (clandestines) eurent lieu en 1914

CONTEXTE DE NOTRE ACTION

- AOÛT 2005 Marché de Briquebec démonstrations/HEMBEVEZ 1^{ère} Assemblée des jeux et sport traditionnels et tournoi de quilles officiel. 1^{ère} course de tonneau avec obstacles reconstituée. Edition du premier guide des jeux et sports normands EU démonstrations Têque et Choule
- SEPTEMBRE 2005 MARIIGN/St Lô et ST FLOXEL/Montebourg. Fêtes du patrimoine/démonstrations et compétitions associatives
- OCTOBRE 2005 Démonstrations à Briquebec « fête des sports »
- NOVEMBRE 2005 Participation journée du handicap de Valognes
- DECEMBRE 2005 TELLETHON
- AVRIL 2006 Fête de la Choule à Barentin (76) (200 scolaires)
- JUN 2006 1^{er} Challenge Gille de Gouberville inter classes de langue normande (Briquebec musée d'antan)
- JUN 2006 Fête du comité Gille de Gouberville
- JUN 2006 Festival associatif des Artzimites / Cherbourg Collignon 4 terrains de Kubb, 3 de quilles et bouchon, 2 terrains de choules, 1 de course de tonneau. Jeux ininterrompus de 10 h à 20 h.
- AOÛT 2006 2^{ème} Assemblée des jeux et sports traditionnels normands à HEMBEVEZ (50). Dimanche 6 août
- SEPTEMBRE 2006 Challenge inter-associations Marigny/St Lô SEPTEMBRE 2006 Animation en entreprise fête annuelle de l'entreprise/ Portail
- AVRIL 2007 Fête du jeu sur la plage de Montmartin
- MAI 2007 Fête Viking à St Wandrille
- JUN 2007 ARTZIMITES Tourlaville et 2^{ème} challenge G de Gouberville
- AOÛT 2007 3^{ème} Assemblée TEC NOR
- AVRIL 2008 Festival des jeux Montmartin
- MAI 2008 Festival Pays de Bray
- JUN 2008 compétition avec 240 élèves de collèges/ Lycées + profs d'EPS
- JULIET 2008 Fête de la St Anne Briquebec. Tournoi de choules
- AOÛT 2008 4^{ème} Assemblée TEC NOR (Quinéville)

de l'Avranchin et de l'Avranches. Les jeux de Palet subsistèrent dans le Cotançais et dans la région de Britouze jusqu'à nos jours, alors que ceux du Nord Cotentin et de l'Avranchin disparaissaient dans les années 1960 pour renaître il y a peu de temps. On jouait encore un peu aux quilles dans le nord du Cotentin et aux boules autour d'Yvetot jusqu'à la seconde guerre.

A partir de l'été 2001 quelques passionnés de traditions normandes, d'histoire, d'archéologie et de sport se sont efforcés de collecter tous les témoignages écrits et oraux possibles de façon à reconstruire et à adapter à nos habitudes les jeux oubliés ou en voie de disparition et enfin à en faire des démonstrations lors de fêtes locales. Parallèlement de jeunes collégiens et lycéens ont été initiés à ce qui fait partie de leur culture régionale et qui avait été occulté par une mémoire collective peu soucieuse de montrer une Normandie « non laborieuse » ou non soumise au tourisme balnéaire. Bref une Normandie finalement authentique et différente. En effet à l'instar de ce qui existait au Pays basque, en Picardie ou Bretagne il y avait bien eu en Normandie une « culture » de l'exercice non commercial!

A force de lire et relire le journal du Sire de Gouberville, notre compatriote qui fut un acharné de la choule avec ou sans crosse, nous nous sommes dit un jour qu'il fallait retrouver comment jouaient nos ancêtres. Nous avons reconstruit des crosses et des balles, réfléchi sur la façon dont nous pouvions jouer en fonction des écrits que nous avions et nous avons retrouvé les gestes d'antan. Du moins, pouvons nous le supposer. Quoi qu'il en soit, tous ceux qui ont essayé, des plus jeunes aux plus anciens, ont retrouvé un goût (et la mémoire, d'où les témoignages sur la choule à Bricquebec jusqu'en 39/45 ou les quilles à Montebourg) pour le jeu traditionnel qui n'a rien à voir avec l'esprit de compétition tel que notre société le conçoit actuellement. En effet les règles de base peuvent être discutées avant la partie, et le vainqueur est... la beauté du jeu. Ce qui compte c'est le plaisir commun et non pas le seul fait de gagner.

L'association Têqueurs et Chouleurs de Normandie (jeux et sports traditionnels en Normandie TFC NOR) officialise ce renouveau. Son but essentiel va être de collecter les témoignages et les règles, de former des animateurs, de collecter des fonds pour fabriquer du matériel et organiser des concours en constituant des équipes dans les villes et villages de Normandie.

TFC NOR c'est plus de 70 parties de choules par an et une autre image de la région.

CHOULE TEI DOUN !

ANIMATION JEUX ET SPORTS NORMANDS

PROPOSITION : *TEQUEURS ET CHOLEURS DE NORMANDIE*

Association Loi 1901 pour la connaissance et le développement des sports et jeux traditionnels normands. Habileté jeunesse et sport. Assurance spécifique.

Jeux proposés : jeux essentiellement de plein air avec participation du public de tous âges. Animation spécifique pour enfants possible. Règles sécurisées. Matériel adapté. Panneaux de présentation.

- * Tèque : ancêtre du Base Ball
- * Choule-crosse : cousin du Hurling irlandais
- * Grande Choule : cousin du Foot et du Rugby
- * Jeu de tireli, navette (jeu de lancer avec bouts de bois)
- * quilles traditionnelles du Cotentin
- * jeux de palet et de bouchon de Normandie
- * jeu de palet glissé sur planche « dit du Camembert »
- * course de tonneau (simple ou en double)
- * jeux scandinaves d'époque viking : HNETAFLE jeu de table stratégie, KNATTLEIKR jeu de balle avec la paume, KUBB lancer de bâtonnets sur des tours (mélange de quille et échec).
- * jeux de comptoir (bézette, ferme la boîte, mini jeu de Camembert)

LIEU POSSIBLE : terrain minimum d'environ 50 x 30 m ou terrain de sport (tèque limitée aux enfants si 30 x 20 m). Repli à prévoir en cas de pluie.

Déroulement : horaires fixes par jeu avec annonce par l'organisateur ou démonstrations toute la journée en fonction de l'assistance. Possibilité de faire un parcours « éducatif » en jouant à la suite quilles, palet, kub, knattleikr, tèque, choule-crosse, choule.
Horaires à déterminer éventuellement. (Concours par équipes possible/ inscriptions à prévoir à l'avance selon les modalités qui vous conviennent). Description des jeux et historique sur panneaux (suivant le temps et le lieu). Conférence sur les jeux possible.

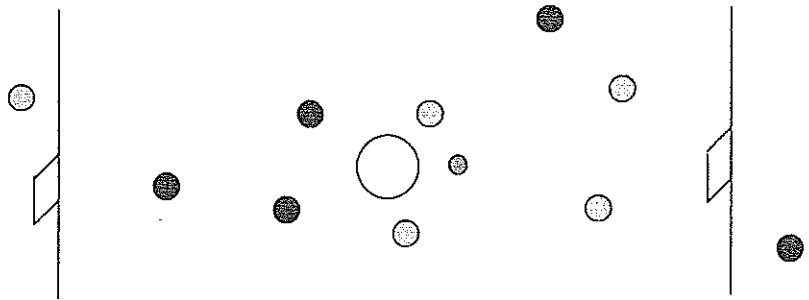
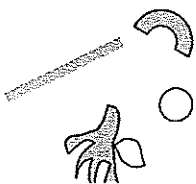
CHOLE A LA CROSSE

C'est un jeu/Sport très populaire en Normandie du Moyen Age et à la Renaissance surtout, joué jusqu'à environ 1942 (témoignage région de Briquebec - Manche). Les parties se jouent quartier contre quartier ou aussi mariés contre non mariés. Remis au goût du jour en 2001. Plus de 40 parties par an à présent.

Matériel : une crosse par joueur (faite dans une branche de frêne par ex). Une balle en cuir ou en plastique d'environ 11 cm de diamètre. Celle-ci doit rebondir suffisamment pour rendre le jeu spectaculaire.

Idéal à partir de 4 joueurs. Peut se jouer sur la plage sur sable mouillé très dur.

Un terrain rectangulaire avec **un but (viquet)** signalé par deux poteaux verticaux et un horizontal posé dessus, de 1,5 m de large environ. La taille du terrain est en général de l'ordre de celle d'un terrain de tennis suivant le nombre de joueurs.



Pour gagner, les joueurs doivent avec la crosse faire passer la choule dans le viquet (de n'importe quel côté) ou faire tomber la barre transversale, soit directement (ce qui peut valoir un point en plus), ou en touchant simplement les poteaux. L'engagement se fait par lancer de la balle en l'air entre les deux attaquants désignés. La balle ne pourra alors être jouée qu'une fois au sol.

La progression de la balle se fait à la crosse ou au pied, mais on ne peut jouer au pied que si le coup précédent avait été fait avec la crosse. Pour faciliter le jeu on peut déterminer au départ la possibilité de jouer un peu plus au pied. On ne peut pas jouer la balle dans la zone devant le but (2 m sur 2 environ). On peut jouer sans zone (jeu le plus pratiqué), dans ce cas si un défenseur fait tomber la barre transversale l'équipe adverse a le choix entre un point ou une pénalité à trois mètres pour essayer de faire tomber la barre et avoir 2 points.

Il est possible de prendre la balle à la main de deux manières :

si celle-ci est sortie sur les côtés ou pour la frapper en l'air avec la crosse après l'avoir attrapée (à condition que le premier joueur autour soit au moins à deux mètres).

Quand la balle sort derrière le but ou si elle reste dans la zone, alors la balle est à la défense qui réengage depuis sa zone de viquet (environ 1,5 mètre devant).

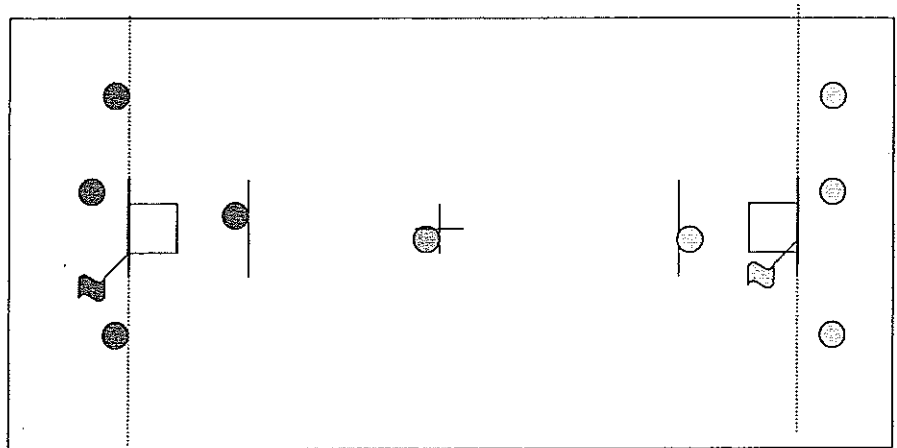
Le gain de la partie est à déterminer entre les joueurs. Chouler voulant dire se bousculer en normand, il est tout à fait possible de se pousser. Pour des raisons de sécurité on doit limiter cette possibilité au porteur de balle ou celui susceptible de la recevoir. L'arbitre sera seul juge et pourra exclure tout joueur ne respectant pas l'adversaire et le règlement.

LA GRANDE CHOULE

Jeu présent dans toute la Normandie depuis le moyen âge jusqu' avant la première guerre mondiale joué avec des crosses ou non.

Reprise régulière du jeu depuis 2001 en Normandie. Les moments de jeu sont l'entraînement à la guerre, les fêtes patronales, Le Carnaval et les mariages. Il fut essentiellement pratiqué dans le Nord Ouest de la France. Avec la Têque c'est le sport régional par excellence pour la Normandie.

Matériel = Choule à la main et au pied : une balle de mousse ou en plastique avec un arceau pour la, éventuellement deux poteaux avec un fanion dessus pour marquer le but à atteindre. Idéal à partir de 6 joueurs environ.
Un terrain rectangulaire avec un but (la mare ou le douet) signalé par un carré d'environ 2 m sur 2m, avec éventuellement un rebond derrière (talus de sable, bloc de mousse), et un espace derrière les buts. Peut se jouer sur la plage sur tout type de sable.



Première phase :

Engagement : jeu au pied seul.

Deux joueurs désignés pour l'engagement s'élancent au signal de l'arbitre pour ramener la balle au pied dans leur par tous moyens y compris en empêchant celui qui n'a pas le ballon de s'en approcher.

Deuxième phase :

Aller noyer la pelote dans la mare : jeu au pied et la main.

L'équipe qui a gagné l'engagement peut se déployer sur le terrain et faire progresser la balle par tout moyen (passent au pied, à la main, de tous côtés), l'autre équipe peut s'élaner dès que la balle a dépassé la ligne de camp adverse. Chaque équipe peut empêcher l'autre de progresser en bloquant les autres joueurs même s'ils n'ont pas la balle. Un joueur qui est bloqué avec la balle doit la lancer ou la lâcher, sinon la balle est donnée à l'autre équipe, et l'équipe bloquée doit reculer derrière la ligne la plus proche en arrière d'elle.

Troisième phase :

Le but est valide quand la choule est envoyée dans la mare au pied ou à la main et qu'elle y reste, les défenseurs ne pouvant pas l'intercepter quand elle passe dedans.
La partie est gagnée au bout d'un certain nombre de noyades de choule déterminé à l'avance par les joueurs, ou pour l'équipe qui a pratiqué le plus de noyades en un certain temps.



JEU DU KNATTLEIKR

C'est un jeu viking mélange de type jeu de paume ou tèque mais avec des buts. C'est un cousin du hurling et aussi de la Choule... C'est un jeu d'équipe de gagne terrain par balle interposée et un jeu d'opposition. Nous trouvons des témoignages dans les sagas. Quelques essais de reconstitution depuis 2000 par des troupes ou étudiants ou dans le jeu vidéo pour PC « Viking ». Peu d'informations si ce n'est des récits « périphériques » aux règles (notamment comme pour la soule des récits d'accidents). Jeu très populaire qui pouvait durer une journée voire plus quand il y avait des rencontres avec de nombreux spectateurs et toute une activité marchande autour.

Le matériel

1 balle assez dure, si possible en mousse mais pas trop pour éviter les accidents. Taille d'une balle de tennis. Une batte pour chaque joueur pas trop lourde ou simplement on peut se servir de la main ce qui peut éviter les coups dangereux (mais alors la balle ne doit pas être trop dure)

Buts = le plus souvent une simple banderole de tissu tendue entre deux piquets. Dans ce dernier cas il faut toucher le fissu ou passer entre les poteaux quelque soit le côté. On peut aussi prendre une simple ligne si on joue sur la plage.

Le nombre de joueurs

4 minimum par équipe semble être raisonnable

Le terrain

40 pas de long et 15 à 20 de large pour 5 joueurs.

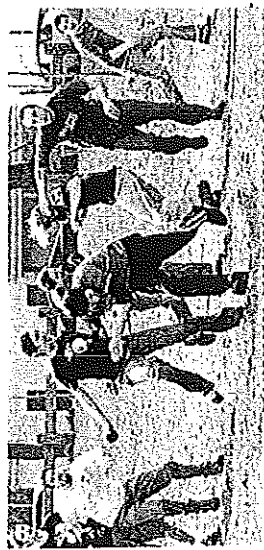
Le but du jeu

de faire passer la balle dans les buts de l'autre avec la batte ou la main s'il n'y a pas de batte. On peut considérer que le premier arriver à 3 passages à gagner. Si la balle tombe à terre elle est redonnée à l'équipe adverse. Pour marquer il faut avoir fait deux touchés même après récupération de la balle à terre.

Engagement. On oppose les deux capitaines qui ont les mains dans le dos, le plus rapide prend la balle posée entre eux au signal.

Déroulement du jeu : Le but est de s'approcher le plus possible du but adverse pour ne pas manquer la cible, en faisant des passes à la main ou à la paume (en fonction de l'âge des joueurs). L'équipe adverse doit empêcher le batteur de réussir son coup en essayant de le contrer ou d'empêcher la balle d'entrer. Quand on réceptionne la balle on peut faire 1 à 3 pas (fonction de la taille du terrain) mais pas plus pour se dégager d'un contre. Les tacles ou placages ne sont pas permis, seule l'opposition et le blocage sont possibles.

La balle sortie latéralement ou au fond est donnée à l'adversaire qui ne peut viser directement le but adverse, par contre un seul touché est alors nécessaire pour marquer.





QUILLES DU COTENTIN

Jeu attesté dans la région à Cherbourg, Bricquebec, Valognes, une partie du Val de Saire et les marais (Montebourg notamment). Il se jouait avec des paris parfois très importants. Une personne, le rabouleur, était chargé moyennant une prime d'environ 10 % des enjeux de relancer la boule aux joueurs

But du jeu :

Renverser les 3 quilles alignées d'un seul coup avec la boule, la distance entre les quilles est d'au moins $\frac{1}{2}$ quilles. La boule est lancée mais elle ne roule pas sur le sol. La distance normale pour les adultes est de 9 mètres. Ce jeu (sport) demande à la fois adresse, force et grande concentration.

REGLES DU JEU AUX POINTS

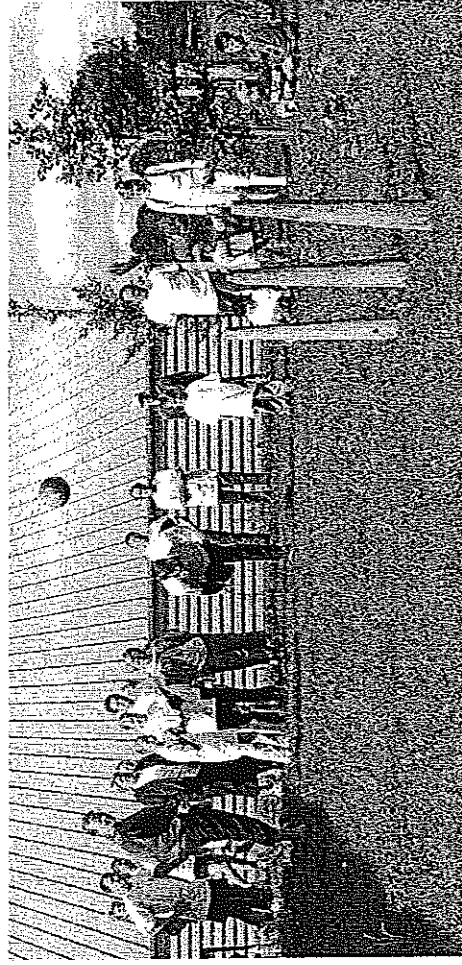
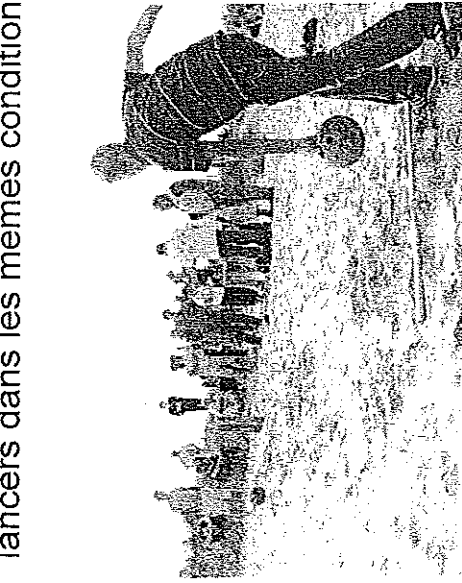
Les concours de quilles régionaux se déroulent à présent de la façon suivante:

Pendant un temps déterminé les joueurs doivent faire 10 fois deux lancers. Ils peuvent faire plusieurs séries s'ils le souhaitent. Les séries comportent au moins deux joueurs qui lancent alternativement.

Les points sont comptés de la façon suivante:

4 points si les quilles sont toutes renversées au premier lancer (on rejoue alors pour 4 points en relevant les quilles), **puis un point** par quille renversée au second lancer. Le record actuel est de 42 points/80 (à HEMEVEZ en 2006).

En cas d'ex-aequo à la fin du temps réglementaire, les joueurs rejouent une série de trois fois deux lancers dans les mêmes conditions.





LE JEU DE KUBB

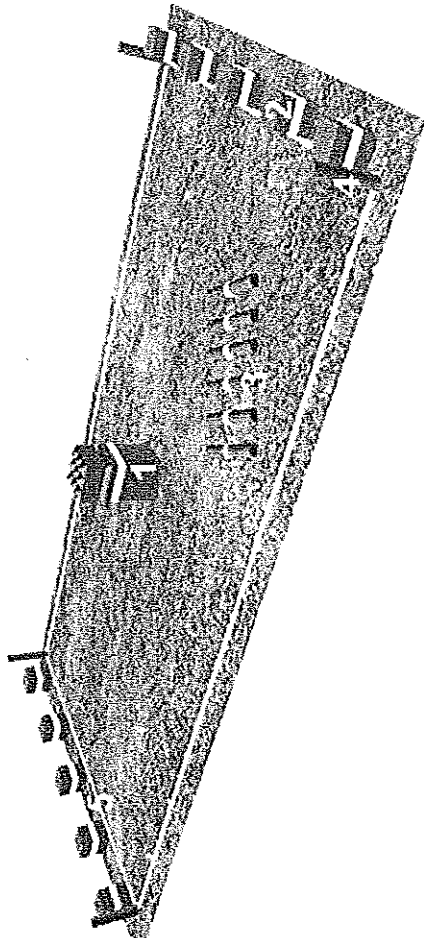
Origine : Ile de Goteborg en Suede à l'époque Viking/ Varèques. Championnat du monde régulier. Importante pratique en Scandinavie, Angleterre, Allemagne et Suisse et à présent en Normandie.

MATERIEL

- 1 roi de 9*9*30 cm
- 10 soldats de 7*7*15 cm
- 4 piquets de limite
- 6 bâtons de lancer

TERRAIN

Taille 8 Mètres sur 5 mètres



BUT DU JEU

Renvoyer en premier le Roi (1) après avoir renversé les soldats de son adversaire (2).

Tout renversement du roi avant est éliminatoire. De 2 à 12 joueurs (1 à 6 par équipes)

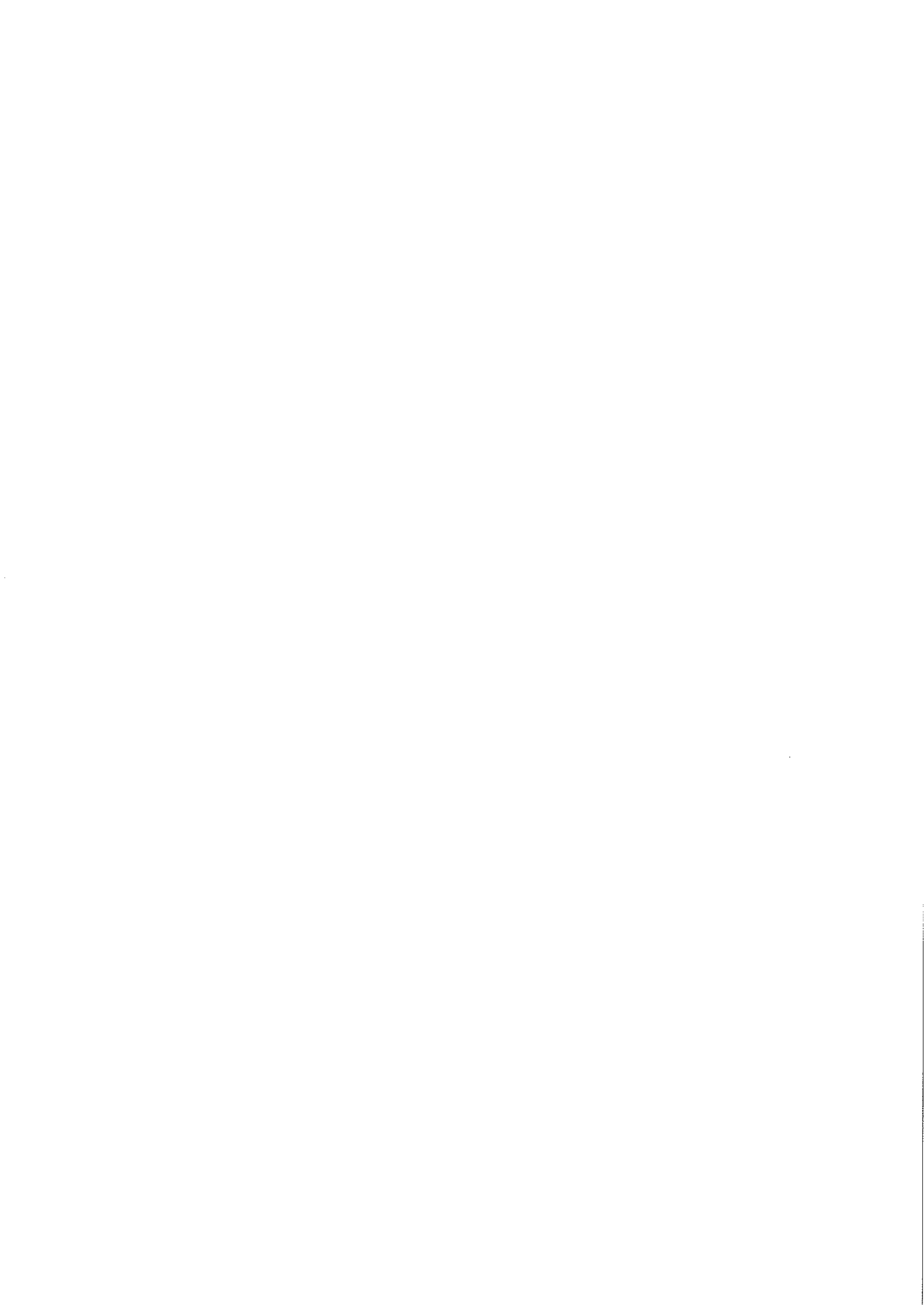
REGLE

La première équipe désignée lance ses 6 bâtons (3) depuis la ligne de base (5) afin de renverser les 5 Kubbs de l'autre équipe.

L'autre équipe lance les kubbs tombés (les prisonniers) sur le terrain sont adversaire en essayant de rester le plus près de la ligne médiane. Elle a deux essais pour être dans le terrain. Si elle sort du terrain ou ne dépasse pas la ligne médiane, l'adversaire peut placer le kubb où il le souhaite (par ex derrière le roi ou près de sa ligne de base).

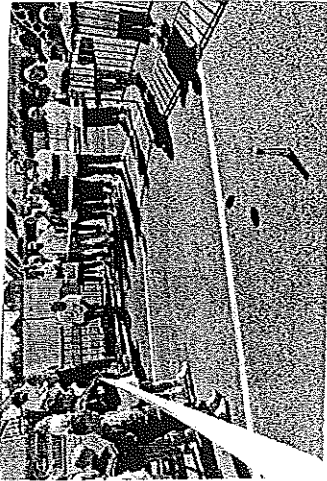
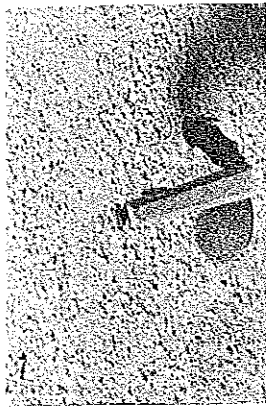
Si un Kubb en touche un autre pendant la même étape ces kubbs sont placés en forme de tour. L'adversaire lance à son tour les bâtons en vue de faire tomber en priorité les Kubbs qui sont prisonniers.

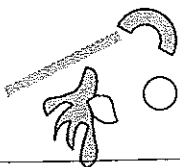
Il peut ensuite attaquer les autres s'il a fait tomber tout ses prisonniers. Si l'équipe n'arrive pas à faire tomber tous les Kubbs prisonniers, l'adversaire peut se placer à hauteur du Kubb restant le plus proche de la ligne médiane pour tirer sur l'adversaire et ainsi de suite.



• JEU DE PALET DU COTENTIN

- **MATERIEL (taille et poids indicatifs)**
- 2 palets de 900 g et 10 cm de diamètre par équipe
- Un but appelé « pinoche » de 18.5 cm de haut. 3 à 3.5 cm de diamètre à la tête
- Pièces anciennes en aluminium de 5 Fr ou des rondelles d'aluminium (type paroi de bidon de lait) de 3 cm de diamètre)
- **BUT DU JEU**
- Placé à 10 m (9 m pour les femmes et enfants, 7 m pour les débutants) du but, le lanceur doit le faire tomber en l'éloignant le plus possible afin que les pièces restent plus proches du palet tombé que de la pinoche.
- **TERRAIN ET NOMBRE DE JOUEURS**
- Terre bien tassée et plane / 2 équipes de deux joueurs par ligne de 12 mètres de long
- **REGLE ET TACTIQUE**
- L'équipe qui joue la première est celle dont un des palets est tombé le plus près de la pinoche sans la renverser. Chaque équipe pose une pièce sur la pinoche.
- Ensuite, chaque équipe possède deux palets pour faire tomber la pinoche et récolter les pièces selon la tactique employée. Elles jouent alternativement 10 fois deux palets par manche.
- Soit l'équipe tente de faire tomber dès le premier coup la pinoche et l'éloigner le plus possible des pièces, soit elle positionne le palet près de la pinoche et le second lanceur tente de renverser le but au risque de le rater.
- C'est la position et le nombre des pièces par rapport aux palets ou à la pinoche qui donne le nombre de points (1 point par pièce).
- Les pièces « marquantes » sont celles qui sont les plus proches des palets après les 2 lancers (**sauf si dès le premier la pinoche est tombée et le palet est plus près des pièces**). La pinoche renversée donne également 1 point.





JEU DE BOUCHON aux points (palet Levé)

règle 1

sources : collectage

Il existait autant de règles de jeu de palets que de villages voire de fermes en Normandie (surtout en Normandie Occidentale). Celle proposée ici est un mélange des différentes tendances du palet levé et appelé Bouchon en Nord Cotentin. Elle fait plus appel à l'adresse qu'au hasard.

Un but de 15 à 20 cm de haut entouré d'un cercle d'environ 10 cm de diamètre, 2 palets (ou rondelles ou hirondelles), 5 pièces. Un bouchon de bordsaux était parfois utilisé ou un bouchon de tonne presque aussi large que haut.

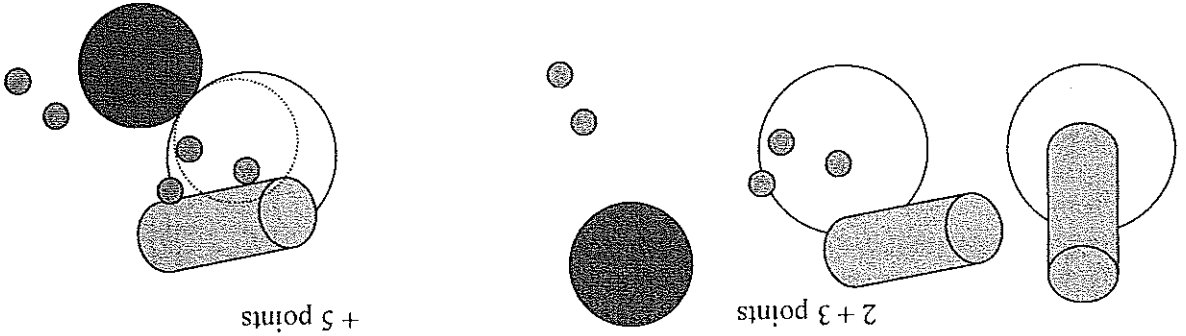
BUT DU JEU

Marquer le plus de points possibles en dix lancers de un ou deux palets en individuel ou par équipe. Maxi 120 points ou en 10 lancers. A l'origine il s'agissait de remporter une mise.

RÈGLE

Lancer le premier palet afin de renverser le but et disperser les pièces en dehors du cercle entourant le but. La chute du but au premier coup donne 2 points, toute pièce en dehors ou sur le trait du cercle donne 1 point. La tactique consiste à toucher le haut du but pour une meilleure dispersion.

Si le but a été renversé au premier coup, il faut alors lancer le second palet afin de s'approcher du plus grand nombre de pièces. Le joueur marque alors autant de points qu'il y a de pièces à une distance inférieure au diamètre du palet en comptant à partir du bord du palet tombé.



Si le but n'a pas été renversé au premier coup, il faut utiliser le deuxième palet. Le but renversé au deuxième coup vaut un point, toute pièce proche du palet après la chute vaut également un point si les pièces sont sorties du cercle. Il est possible de prendre en compte les pièces sorties même non couvertes.

PALETS SUR PLANCHE (jeu du Camembert)

Ce jeu est attesté en Pays de Bray (Seine Maritime où il est appelé jeu du Camembert) et parfois dans le département de la Manche. Vu également en Pays d'Avre. Assez proche du jeu des assiettes picardes et du billard des Flandres.

Matériel :

Une planche ou un ensemble de planches de bois avec rebord ou non d'une longueur de 10 mètres environ, 2 ou 3 Palets de la taille d'un Camembert ou plus petits pour jouer sur table. Les lancers sont directs ou indirects suivant s'il existe des bords ou non. Pour jeux de table planche de 2 m de long et 50 cm de large environ, rebord de la hauteur de la tranche des palets (coût modique pour construire ce jeu).

Règles :

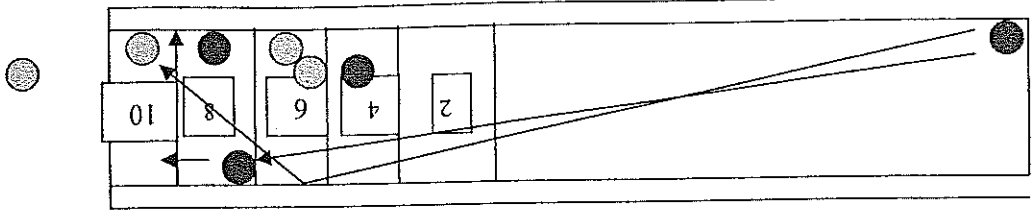
Règle 1 : En un certain nombre de lancers de deux, trois ou quatre palets totaliser le maximum de points. Les points sont comptés à la fin des deux ou trois lancers. En effet tout palet poussé dehors compte 0. Un palet à cheval sur la ligne donne un chiffre impair (ce qui peut être pénalisant pour la fin de la partie dans le cas d'un compte ou décompte à 100 à 100 voir ci après).

Règle 2 : On peut décompter les points à partir de 100 ou faire gagner le premier arrivé à 100. Celui qui est le plus loin à chaque série de lancer gagne deux points de plus. Si décompte à 100 on doit alors arriver à zéro juste. Si compte à 100 on doit arriver à 100 juste.

Règle 3 : on peut ne compter qu'un palet pas case par exemple. On peut jouer aussi avec des palets de couleurs différentes avec deux équipes lançant alternativement 2 ou 3 palets, un troisième ou quatrième en dernier servant à pousser le palet adverse le mieux placé dehors ou le sien de façon à gagné une case supérieure, le palet de tir marque ou ne marque pas de point sur la place obtenue suivant la variante choisie par les joueurs. Chaque équipe lance en premier alternativement. Nombre de partie obligatoirement pair. On peut jouer sans les rebords. Et surtout on peut compter deux points de plus pour celui dont le palet fini en tête à la fin de chaque partie

Exemple à 6 palets (3 par équipe)

Score = sombre = 4 + 8 + 8 + pousser vers 10 et faire 8 ou 10 soit 20 + 10 + 10 maxi
 Score = clairs = 6 + 6 + 10 = 22 maxi moins 10 = 12 mini
 Si palet à cheval sur un trait par ex entre 4 et 6 on compte 5

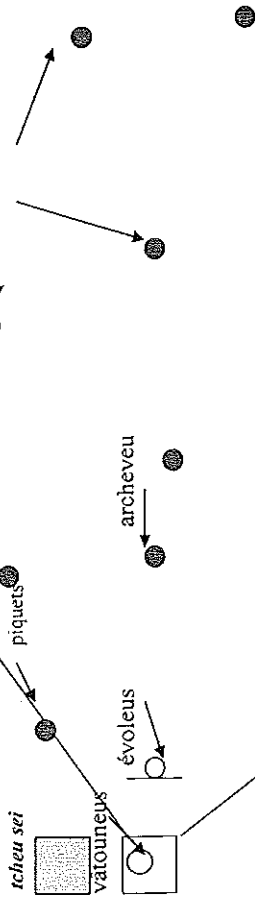


TEQUE

Matériel : 5 piquets, une marque pour l'arrivée de la course (*tcheu sei*), une balle de mousse ou de tennis, une raquette en bois ou une planche à découper.

Idéal à partir de 5 joueurs.

Un terrain de la grandeur d'un demi terrain de foot par exemple. Peut se jouer sur la plage et dans la cour d'école sans problème.



Première phase :

On tire au sort l'équipe qui cherchera la balle (tracheus) et celle des lanceurs et batteurs (évoleus et vátouneus). Celle-ci détermine l'ordre de passage au lancer (évoluer) et au bâton (vátoun). L'équipe des tracheus désigne un receveur (archeveus) qui devra rester à l'intérieur des piquets de bois et répartir les joueurs au mieux sur le terrain.

Deuxième phase :

L'évoleus lance la balle au vátouneus qui la frappe (deux essais ou plus suivant la règle déterminée au départ) en l'envoyant le plus loin possible et dans un endroit sans tracheus.

Pendant que ces derniers, soit tentent d'arrêter la balle à la volée (pour éliminer le vátouneus), soit essaient de raccourcir le temps de course en renvoyant la tèque le plus vite possible à l'archeveus, le vátouneus court autour des piquets pour revenir *tcheu li* sans être touché par la tèque et avant que l'archeveus ait bloqué celle-ci. Les vátouneus peuvent empêcher (sans entrer dans la zone de l'archeveu) empêcher la progression de la balle vers lui, ce qui le jeu plus « sportif et spectaculaire »

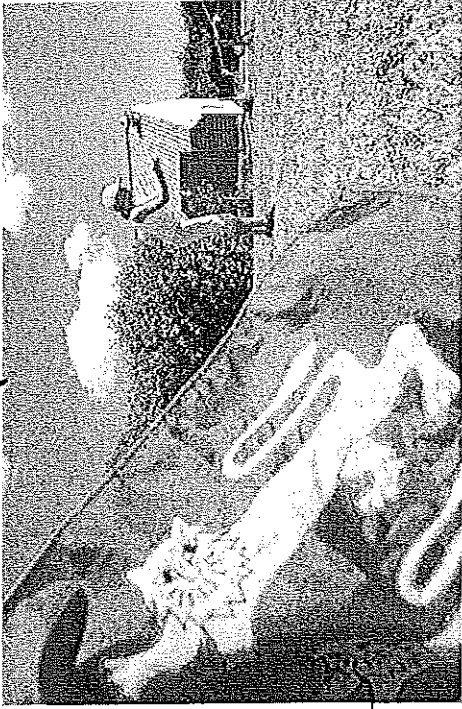
On lance jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de vátouneus. En principe le dernier au vátoun doit être le meilleur car il n'aura qu'une course, sauf à prévoir au départ un lancer supplémentaire éventuellement.

Troisième phase :

Comptage des points : un point par piquet passé, six points pour un tour complet (arrivée tcheu sei). Zéro point si élimination par blocage.

Si l'archeveus reçoit la balle alors qu'un vátouneus est entre deux piquets, le vátouneus ne marque que le nombre de points des piquets passés et il ne peut plus retourner tcheu li.

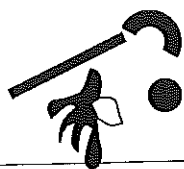
HEMEVEZ Assemblée des jeux traditionnels de Normandie(50



BAYEUX (14) Fête Médiévale







NAVETTE ET TIRELI

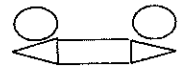
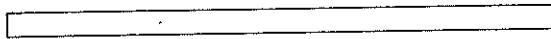
Joué surtout dans la région occidentale de Normandie et à Jersey.

Disparu des cours d'école car trop dangereux pour les vitres mais aussi les élèves ! Attention aux yeux. Peut se jouer dans un gymnase.

Appelé técos en Provence ! C'est à vrai dire une sorte de tèque. Un jeu de gagne terrain sous une de ses formes. Cela peut se comparer aussi au jeu de tannis de Normandie Orientale et de Picardie. En effet deux équipes s'affrontent et doivent envoyer une pièce de bois à l'aide d'un bâton le plus loin possible dans le terrain de l'adversaire où dans un endroit où il ne pourra l'atteindre. On peut aussi jouer en comptant la distance parcourue, ou jouer en visant une cible.

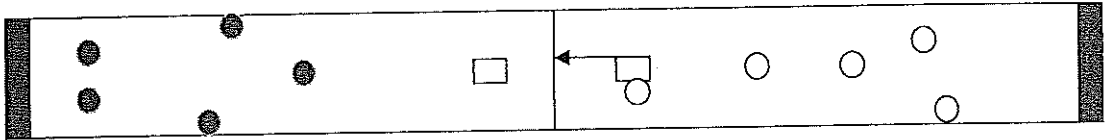
Matériel :

1 navette de 7 cm de longueur et 1,5 cm d'épaisseur et au moins un bâton de 30 cm environ par équipe, plus deux socles par équipe pour soutenir la navette



Règle du Tireli « gagne terrain »:

Celui-ci se joue sur un champ, sur un mail ou sur une route. Le Tireli ne doit pas sortir des limites latérales sur le lancer (possible pour l'interception par contre).

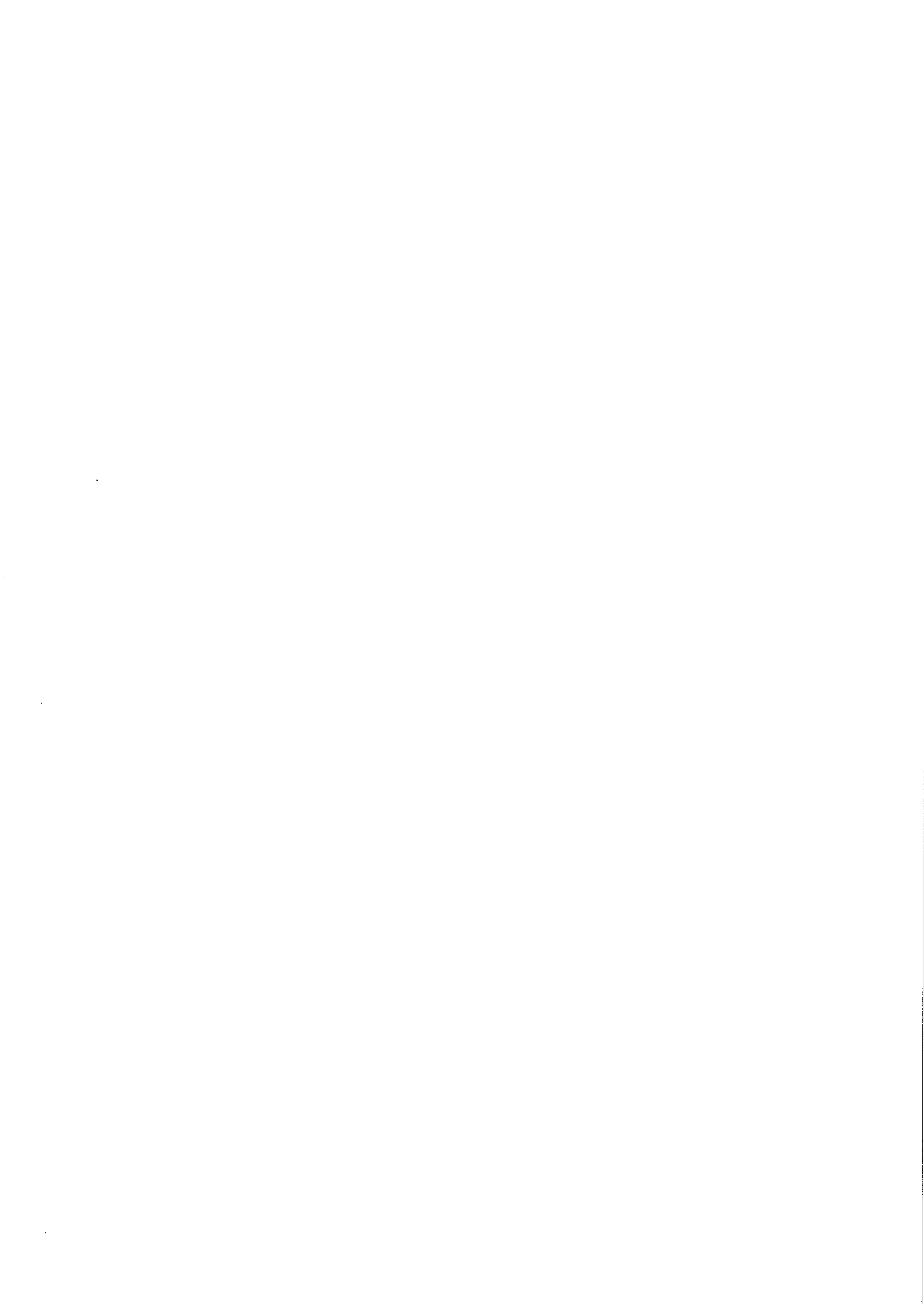


Largeur terrain = environ 15 à 20 mètres / longueur = 50 à 70 mètres. Carré d'engagement à 10 mètres de la ligne médiane

Le Tireli est posé sur un socle dans un carré de la largeur du bâton, pour être valable le lancer doit sortir du carré. Un joueur de l'équipe à gauche le soulève en l'air et tape dessus pour l'envoyer le plus loin possible devant lui. Les joueurs adverses essaient de l'intercepter avec un bâton ou la main et de le repousser le plus loin possible en avant. Une fois à terre les joueurs de droite posent le Tireli sur un socle, sur le lieu de chute et le lance à leur tour le plus loin possible.

Si le Tireli sort du terrain dans la partie adverse l'équipe adverse engage sur la ligne médiane, si il sort dans le camp de l'équipe qui tire, l'équipe adverse gagne 5 à 10 pas et joue le Tireli au centre du terrain.

L'équipe gagnante est celle qui a envoyé le Tireli derrière la ligne de fonds adverse.

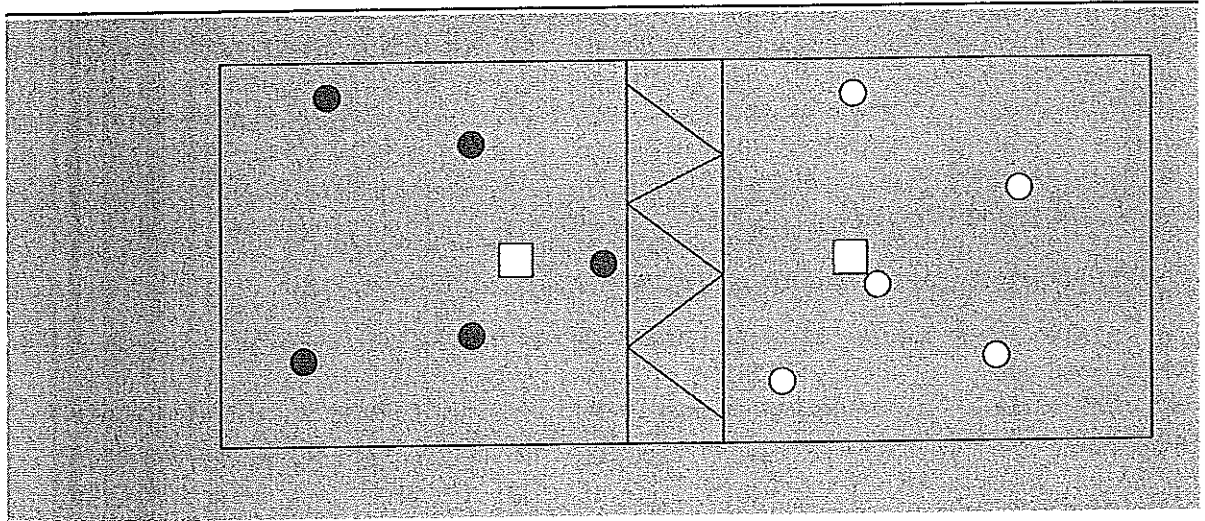


On peut aussi jouer en individuel. On compte par exemple sur 5 lancers le nombre de mètres parcourus par chacun. On peut tendre une ficelle sur le terrain et obliger le tireli à passer au dessus

Règle du Tireli à la cible ou à la distance

Cible = Jeu individuel ou par équipe. On compte le nombre de fois où le but (par exemple ligne dépassée entre deux piquets) a été atteint en un certain nombre de lancers. Ou encore le gagnant est celui dont le tireli est le plus proche du but en un certain nombre d'envoi.
 Distance = Jeu individuel ou par équipe. En 5 lancers par ex le gagnant est celui qui est arrivé le plus loin (on fait une marque avec un fanion par joueur). Ou encore en traçant des lignes tous les 10 m (10 pt par ligne de 10 m) le nombre de point total en un certain nombre de lancers. Les premières lignes peuvent être matérialisées par une corde à un mètre su sol par ex pour 10 m, 50 cm pour 20 m et ligne à terre au delà. Le tireli doit passer au dessus des première lignes pour compter les points.

Règle du Tireli aux points :



Largeur = 20 à 25 mètres environ / Longueur identique / Carré d'engagement égal à la longueur du bâton.

Le but ici est d'envoyer le Tireli dans le terrain adverse sans que l'équipe en face puisse l'intercepter à la main ou au bâton et sans qu'il sorte du terrain, ni qu'il tombe dans la zone centrale de 5 mètres de large. Si le Tireli sort du carré le receveur le lance à partir de la zone d'engagement. Un point de pénalité peut être donné à l'équipe qui lançait.
 L'équipe gagnante est celle qui a marqué le nombre de point déterminé en début de partie.



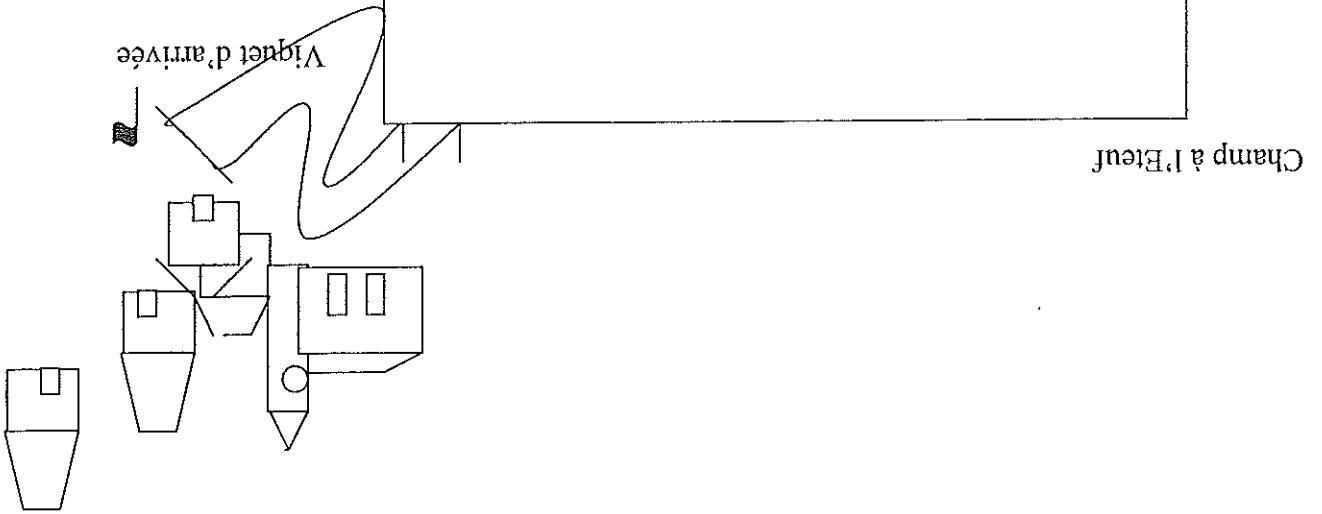
COURSE A L'ETUUF

Joué dans la région de Vire, Condé. Les spectateurs faisaient griller des châtaignes et les arrosaient de calva pour les manger.

But du jeu

On remplit des ballons de la taille peut être de ballons de tennis, avec du son et des sous !

Les organisateurs lancent celles-ci au loin dans un champ, chaque coureur d'une équipe s'élance pour l'attraper et la porter à la limite du village, son poursuivant de l'autre équipe désigné avant le début de la course) part quelques instants après et doit le rattraper avant l'entrée du village. Une fois toutes les ballons lancées on fait le comptage de l'argent gagné. Dans l'état actuel des choses nous ne savons pas si chaque ballon contenait la même somme et si les équipes changeaient les rôles pendant la même partie.



LA REGLE

Chaque joueur dispose de 12 à 15 anneaux d'une couleur différente.

Le gagnant est celui qui s'est débarrassé de tous ses anneaux.

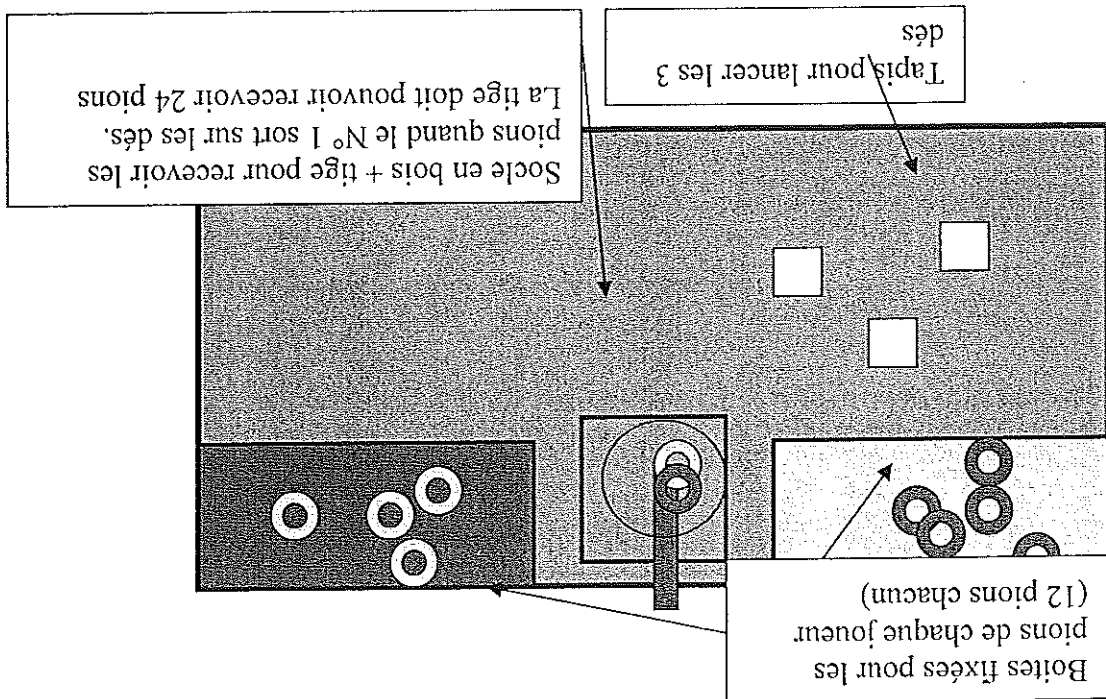
Celui qui lance les dés en premier est celui qui fait le plus grand chiffre avec 3 dés

Un dé avec 1 = un anneau sur la b zette (socle en bois)

Un d  avec un 6 = un anneau donn    son adversaire

La tierce 4/5/6 = tous les anneaux vont sur la b zette sauf un.

Comme pour la belote le gagnant doit dire Bezette quand il met le dernier anneau (facultatif !)



Jeu de Bezette.



Règle du jeu de « Ferme la boîte »

Chaque joueur lance les dés jusqu'à ce qu'il ne soit plus possible de relever un chiffre en jouant.

Le joueur a le choix de relever soit deux chiffres, soit la somme des deux.

Ainsi si les deux dés donnent 1 et 2 le joueur peut relever soit le 12, soit le 1 et le 2, soit 7 et 5, soit 9 et 3, ou le 8 et 4.

Le gagnant est celui à qui il reste le moins de points. En cas d'ex-aequo, la partie est déclarée nulle et on rejoue.

[Shaded area with two empty boxes]											
1	2	3	4	5	6	8	1	1	0	1	1

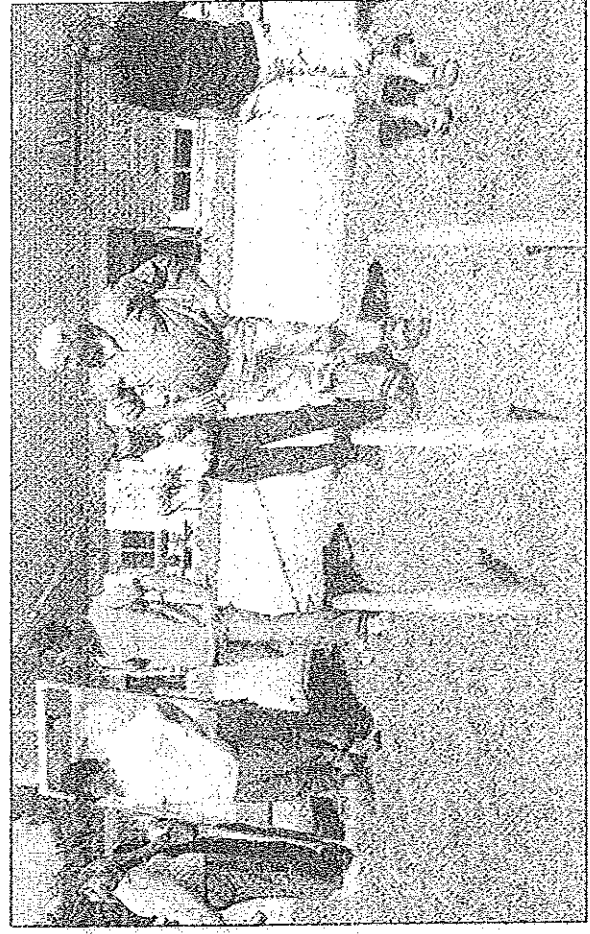
Tournoi de quilles : à la découverte des jeux anciens

● Conseil & Permanence
lecture, d'urbanisme (CAUE)
14 h à 17 h, placez-vous, tél. 0

Sotteva 110 in

Pour la première Anne a été l'échange entre l'harmonie de ceux de la Ferme Lachendorf. L'arrivés vendre : fin d'échange : mercredi soir, rural.

D'ordinaire, la pierre de Lachen Sainte Anne faire midi et du dimanche à la paré après-midi. Con groupes, les m ensemble dans année, les probi des groupes s remment, la Sa: cation d'un vrai pendant lequ' mandants et leurs dans les famili: l'harmonie mu: rants. Lundi soir offert un repas a



A la découverte des jeux anciens.

Une grande réussite pour le premier tournoi de quilles du Cotentin : les joueurs et curieux sont venus nombreux. Sur le terrain, les jeux anciens du Cotentin ont revécu, grâce à l'association Téqueurs et chouteurs de Normandie.

Sur le terrain près du gîte, les curieux, les anciens, les joueurs se sont réunis. Chacun a pris sa place, « J'essaie les quilles... moi, le palet... » disent les volontaires ou les connaisseurs, car les joueurs de palet de Coutances étaient présents. Les anciens se souviennent du temps où ils jouaient et ils donnent quelques conseils aux plus jeunes. Les enfants sont aussi à la rencontre,

ces jeux s'adressent à tous les publics. « L'association vise à promouvoir, coordonner et animer des activités liées aux jeux anciens pratiqués en Normandie explique Jean-Marc Joly trésorier de l'association. Il y a des jeux d'enfants, jeux en bois, quilles, palet, tèque, choule, jeux de poursuite et courses etc. Dans ces jeux, le respect de l'adversaire est une valeur fondamentale. L'essentiel est vraiment de participer. »

Le tournoi de quilles a plu à tout le monde. Un jeu impressionnant. Les trois grandes quilles en bois mesurent 70 cm de hauteur, elles sont appelées les trois sœurs. Il s'agit de les frapper en ligne à 9 mètres de dis-

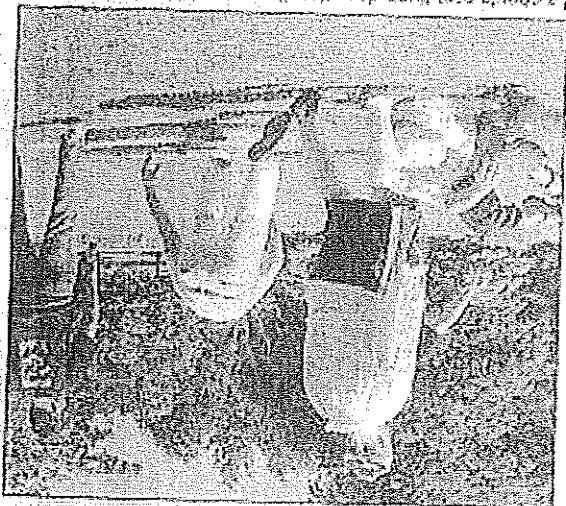
tance pour les plus costauds avec une boule de bois de 4 à 5 kg.

Pendant le tournoi de quilles, d'autres personnes se sont initiées au palet ou à la choule qui se joue à tous les âges avec une balle en mousse entourée de cuir et une poignée et qu'il faut mettre dans le but des adversaires. La journée s'est achevée par la remise de lots aux vainqueurs. Le bureau de la nouvelle association, Téqueurs et Chouteurs de Normandie est composé de Jean-Philippe Joly président, Philippe Etienne vice président, Rémi Pézeril secrétaire et Jean-Marc Joly trésorier.

Pour tous renseignements Jean-Marc Joly Hèmevez, tél. 02 33 41 02 08.

Art'zimutes J-6 : à la découverte des jeux normands d'antan

Le festival des Art'zimutes aura lieu vendredi et samedi prochain, 23 et 24 juin, dans les dunes de Collignon. Aujourd'hui, place à la présentation des nombreuses animations qui seront proposées. Beaucoup de jeux sont prévus : la Normandie y trouvera une place de choix avec ses jeux d'antan.



La choula sera l'une des attractions des Art'zimutes dans les dunes de Collignon.

Infos concerts
Une pré-vente des billets est possible dès maintenant à l'espace forum de Cherbourg.

Le jeu sera basé sur la question : que sera-t-il dans 10 ans ? Les amateurs de jeux normands, il sera aussi question de choisir le jeu qui sera joué dans 10 ans. Les amateurs de jeux normands, il sera aussi question de choisir le jeu qui sera joué dans 10 ans.

Place à la choula

À côté de ces jeux d'adresse, il y a aussi les jeux de société. Parmi eux, le plus connu est sans doute la choula. Le jeu est très simple à jouer et se joue à deux ou trois personnes. Il consiste à tirer des boules d'un sac et à les déposer dans des cases.

Le jeu est très simple à jouer et se joue à deux ou trois personnes. Il consiste à tirer des boules d'un sac et à les déposer dans des cases. Le jeu est très simple à jouer et se joue à deux ou trois personnes. Il consiste à tirer des boules d'un sac et à les déposer dans des cases.

Le jeu est très simple à jouer et se joue à deux ou trois personnes. Il consiste à tirer des boules d'un sac et à les déposer dans des cases. Le jeu est très simple à jouer et se joue à deux ou trois personnes. Il consiste à tirer des boules d'un sac et à les déposer dans des cases.

Le jeu est très simple à jouer et se joue à deux ou trois personnes. Il consiste à tirer des boules d'un sac et à les déposer dans des cases. Le jeu est très simple à jouer et se joue à deux ou trois personnes. Il consiste à tirer des boules d'un sac et à les déposer dans des cases.

Le jeu est très simple à jouer et se joue à deux ou trois personnes. Il consiste à tirer des boules d'un sac et à les déposer dans des cases. Le jeu est très simple à jouer et se joue à deux ou trois personnes. Il consiste à tirer des boules d'un sac et à les déposer dans des cases.

Le jeu est très simple à jouer et se joue à deux ou trois personnes. Il consiste à tirer des boules d'un sac et à les déposer dans des cases. Le jeu est très simple à jouer et se joue à deux ou trois personnes. Il consiste à tirer des boules d'un sac et à les déposer dans des cases.

Le jeu est très simple à jouer et se joue à deux ou trois personnes. Il consiste à tirer des boules d'un sac et à les déposer dans des cases. Le jeu est très simple à jouer et se joue à deux ou trois personnes. Il consiste à tirer des boules d'un sac et à les déposer dans des cases.

Le jeu est très simple à jouer et se joue à deux ou trois personnes. Il consiste à tirer des boules d'un sac et à les déposer dans des cases. Le jeu est très simple à jouer et se joue à deux ou trois personnes. Il consiste à tirer des boules d'un sac et à les déposer dans des cases.



TEQUEURS

ET

CHOUQUEURS

DE
NORMANDIE

